



Juegos para adolescentes

PORQUE JUGAR TAMBIÉN ES CUIDAR

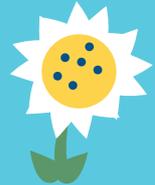


ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego en CaSa

**CREÁ LIBREMENTE UNA
HISTORIA SIGUIENDO EL
ORDEN DE LAS IMÁGENES**



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego en cAñA

LAS MIL Y UNA HISTORIAS

MATERIALES

LÁPIZ Y PAPEL PARA CADA PARTICIPANTE.

PARA ESTE JUEGO NECESITAMOS POR LO MENOS 3 PERSONAS. CADA PARTICIPANTE USA LOS MISMOS MATERIALES, PERO LOS RESULTADOS SON TOTALMENTE DISTINTOS.

- 1** LOS/AS PARTICIPANTES SE SIENTAN EN RONDA.
- 2** CADA UNO/A ELIGE UNA PALABRA PREFERIDA Y POR TURNO LA DICE EN VOZ ALTA.
- 3** LOS/AS PARTICIPANTES ESCRIBEN TODAS LAS PALABRAS QUE SE DIJERON EN SU HOJA DE PAPEL. RECORDÁ QUE TODOS/AS ESCRIBIMOS A UN RITMO DIFERENTE. SEAMOS PACIENTES HASTA QUE TODOS/AS TERMINEN.
- 4** CON TODAS LAS PALABRAS, Y AGREGANDO LAS QUE QUIERA, CADA PARTICIPANTE DEBERÁ ARMAR UNA FRASE. NO PUEDE FALTAR NINGUNA PALABRA DE LAS PROPUESTAS EN LA RONDA.
- 5** CADA PARTICIPANTE LEERÁ EN VOZ ALTA.



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego en cáSa

SACÁ EL TEMA

MATERIALES

UN LÁPIZ Y UNA HOJA.

¿SON CAPACES DE ADIVINAR UNA CANCIÓN A PARTIR DE DIBUJOS QUE SIRVAN COMO PISTAS?

1. UN/A PARTICIPANTE ELIGE UNA CANCIÓN CONOCIDA Y DIBUJA HASTA 3 PISTAS RELATIVAS A LA CANCIÓN (SIN HABLAR). ES IMPORTANTE QUE ELIJA UNA CANCIÓN CONOCIDA POR LOS/AS DEMÁS.

2. LOS/AS DEMÁS PARTICIPANTES TRATAN DE ADIVINAR LA CANCIÓN Y, CUANDO ESTÁN SEGUROS/AS, LEVANTAN LA MANO PARA RESPONDER POR TURNOS.

PUEDEN: CANTAR UN FRAGMENTO: 1 PUNTO DECIR SU TÍTULO: 1 PUNTO DECIR QUIÉN CANTA: 1 PUNTO

3. SI DESPUÉS DE LAS 3 PISTAS DIBUJADAS NADIE ADIVINA LA CANCIÓN, QUIEN DA LAS PISTAS PUEDE DIBUJAR 2 MÁS.

4. CUANDO TERMINA LA RONDA DE ADIVINANZAS ES EL TURNO DE OTRO/A PARTICIPANTE DE PROPONER UNA CANCIÓN.

5. SE PUEDE JUGAR EN EQUIPO SI HAY 4 O MÁS PARTICIPANTES. CADA EQUIPO PIENSA EN EL TÍTULO PARA QUE ADIVINE EL OTRO Y SE VAN ALTERNANDO.



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego en CASA

BOLSA MISTERIOSA

MATERIALES

MÍNIMO 10 OBJETOS A ELECCIÓN, RELOJ O CRONÓMETRO, LÁPIZ Y HOJA.
ESTE JUEGO ES UN EJERCICIO QUE PRUEBA TU SENTIDO DEL TACTO, CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN.

1. CADA PARTICIPANTE TIENE UNA HOJA Y UN LÁPIZ.
2. SIN QUE LOS/LAS PARTICIPANTES VEAN, METEMOS EN UNA BOLSA OSCURA Y GRANDE OBJETOS PEQUEÑOS QUE PUEDAN UTILIZAR EN SU CENTRO DE ESTUDIO (LAPICERA, SACAPUNTAS, LÁPIZ, CLIPS, GOMITA ELÁSTICA, LIBRETA PEQUEÑA, GOMA DE BORRAR, ETC.). EVITAR OBJETOS QUE PUEDAN LASTIMAR A LOS/AS PARTICIPANTES, COMO COMPÁS, TRINCHETA, TIJERA, ETC.
3. LOS/AS PARTICIPANTES SE TURNAN METIENDO LAS MANOS EN LA BOLSA SIN MIRAR ADENTRO. TENDRÁN 10 SEGUNDOS PARA TOCAR, INTENTAR ADIVINAR SIN HABLAR QUÉ OBJETOS ESTÁN ADENTRO DE LA BOLSA Y ANOTARLOS EN SU HOJA. LA PERSONA QUE SOSTIENE LA BOLSA DEBE CONTROLAR EL TIEMPO CON UN RELOJ O CRONÓMETRO.
4. CUANDO TODOS/AS HAYAN ANOTADO, SE SACAN LOS OBJETOS DE LA BOLSA PARA VER SI COINCIDEN CON LO QUE ESTÁ ESCRITO.
5. EL/LA PARTICIPANTE QUE HAYA ADIVINADO MÁS OBJETOS SERÁ EL/LA GANADOR/A.



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego en casa

TIPOTEO

EL OBJETIVO DEL JUEGO, ADEMÁS DE ADIVINAR UN VERBO SECRETO, ES TRABAJAR LA EXPRESIÓN ORAL A PARTIR DE PREGUNTAS. LO IDEAL ES INCENTIVAR A CADA PARTICIPANTE A QUE PUEDA HACER PREGUNTAS CADA VEZ MÁS ESPECÍFICAS.

1. UNA PERSONA ELIGE UN VERBO QUE IMPLIQUE UNA ACCIÓN COTIDIANA (COMER, DORMIR, ESTUDIAR, ETC.) PERO NO LO DICE EN VOZ ALTA.
2. PARA ADIVINAR, LOS/AS DEMÁS DEBEN HACER PREGUNTAS REEMPLAZANDO EL VERBO DESCONOCIDO POR TIPOTEAR. POR EJEMPLO:
¿CUÁNTAS VECES AL DÍA TIPOTEÁS? ¿A QUÉ HORA SE TIPOTEA? ¿TIPOTEÁS SOLO/A O CON ALGUIEN?
¿SE TIPOTEA EN ALGÚN LUGAR ESPECÍFICO DE LA CASA?
3. LAS RESPUESTAS DEBEN SER CONCRETAS Y SIN DAR MUCHAS PISTAS.
4. CADA PARTICIPANTE PUEDE PREGUNTAR HASTA 5 VECES. LUEGO DEBERÁ JUGÁRSELA AL VERBO QUE CREE QUE FUE EL ELEGIDO.
5. SE RECOMIENDA HACER UNA RONDA DE PREGUNTAS POR TURNO.



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego en casa

RONDA DE CARTAS

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES AVANZAR EN LA RONDA Y VOLVER AL MISMO SITIO DEL COMIENZO.

MATERIALES

UN MAZO DE CARTAS

RECOMENDAMOS QUE HAYA POR LO MENOS 6 PARTICIPANTES. PUEDE HABER NIÑOS/AS Y ADULTOS/AS PARTICIPANDO.

1. SE PIDE A LOS/AS PARTICIPANTES QUE SE SIENTEN EN RONDA, DE SER POSIBLE EN SILLAS O ALMOHADONES. SI NO HAY, SE BUSCA LA MANERA DE QUE EL LUGAR DE CADA UNO/A ESTÉ MARCADO.
2. SOLO UNO/A, QUE DESDE ESE MOMENTO SERÁ EL/LA GUÍA, NO SE SIENTA.
3. SE ENTREGA A CADA PARTICIPANTE UNA CARTA.
4. EL/LA GUÍA SACARÁ DE UN MAZO UNA CARTA POR VEZ DICIENDO EN VOZ ALTA SU PALO
5. PARA DESPLAZARSE, CADA PARTICIPANTE DEBE ESPERAR A QUE EL/LA GUÍA DIGA EL PALO DE SU CARTA. POR EJEMPLO, CUANDO DIGA "BASTO", LOS/AS PARTICIPANTES QUE TENGAN CARTAS DE BASTO DEBERÁN CORRERSE UN LUGAR A LA DERECHA.
6. SI LA SILLA DE LA DERECHA ESTÁ OCUPADA ENTONCES EL/LA PARTICIPANTE DEBERÁ SENTARSE EN LA FALDA DE QUIEN ESTÉ SENTADO/A.
7. SI ALGUIEN TIENE A UNO/A O MÁS PARTICIPANTES SENTADOS/AS EN SU FALDA (FORMANDO UNA ESCALERA), NO PODRÁ MOVERSE AUNQUE SE DIGA EL PALO DE SU CARTA. DEBERÁ ESPERAR A QUEDAR LIBRE PARA PODER HACERLO.

ES MUY IMPORTANTE CUIDAR A LA PERSONA SOBRE LA QUE NOS SENTAMOS, EVITANDO PONER TODO NUESTRO PESO ENCIMA. SI HAY MÁS DE UNA PERSONA ENCIMA, PODEMOS QUEDARNOS PARADOS/AS A SU LADO PONIENDO UNA MANO SOBRE SU HOMBRO.



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego en cAñA

DOS VERDADES Y UNA MENTIRA

UN JUEGO QUE INVITA A CONOCERSE MEJOR Y FOMENTA LA CREATIVIDAD Y NARRATIVA. ESTE JUEGO ES DIVERTIDO PARA HACERLO EN UNA VIDEOLLAMADA CON TUS AMIGOS/AS.

1. CADA PARTICIPANTE DICE TRES COSAS SOBRE SÍ MISMO/A, DOS VERDADERAS Y UNA QUE NO LO ES.
2. POR TURNOS, EL RESTO DE LOS/AS PARTICIPANTES INTENTA ADIVINAR CUÁLES SON VERDADERAS Y CUÁL NO.
3. CADA VEZ QUE ALGUIEN ACIERTA, GANA UN PUNTO.

TE RECOMENDAMOS QUE LAS MENTIRAS NO SEAN MUY OBIAS COMO, POR EJEMPLO, “SOY ASTRONAUTA”
(¡AUNQUE PODRÍA HABER UN/A ASTRONAUTA JUGANDO A ESTE JUEGO!)



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego en casa

¿QUÉ PREFERIRÍAS?

EN ESTE JUEGO SE TRATA DE IMAGINAR DOS SITUACIONES O ESCENARIOS POSIBLES PARA QUE LOS/AS JUGADORES/AS ELIJAN CUÁL PREFIEREN. UN/A PARTICIPANTE HACE UNA PREGUNTA A OTRO/A. LUEGO, TODOS/AS PUEDEN DAR SU OPINIÓN.

LA CREATIVIDAD PARA INVENTAR LAS PREGUNTAS ES LA CLAVE, YA QUE SE DEBE INTENTAR QUE SEA DIFÍCIL ELEGIR ENTRE UNA DE LAS DOS OPCIONES. CADA RESPUESTA PUEDE LLEVAR A UN DIÁLOGO DIVERTIDO Y HASTA FILOSÓFICO.



PREGUNTAS EJEMPLO:

1. ¿QUÉ PREFERIRÍAS: COMER PIZZA UNA VEZ POR SEMANA DURANTE TODA TU VIDA O COMER HELADO UNA VEZ POR SEMANA DURANTE TODA TU VIDA?
2. ¿QUÉ PREFERIRÍAS: VIAJAR EN EL TIEMPO PARA CONOCER A LOS DINOSAURIOS O VIAJAR AL FUTURO Y CONOCER CÓMO VA A SER EL MUNDO DENTRO DE 15 000 AÑOS?
3. ¿QUÉ PREFERIRÍAS: SER INVISIBLE O PODER VOLAR?



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY